

JUMBO

Electro®

pocket



Spelen en leren tegelijk!

Met de Electro® pocket hebben kinderen een eigen zakcomputer net als papa en mama. Met 24 vrolijk geïllustreerde dubbelzijdige kaarten. Het kind kan helemaal alleen met de Electro® pocket aan de slag; je hoort vanzelf of de gegeven antwoorden goed zijn. Met opdrachten over echte peuter-onderwerpen als kleuren en vormen, cijfers, het alfabet en nog veel meer. Met de Electro® pocket is leren kinderspel!

Uitleg product

Plaatsen van een speelkaart

Leg de kaart die je hebt uitgekozen op het apparaat en schuif deze in de richting van de pijl in het apparaat.





Taalkeuze

Met deze knop stel je de taal van het spel in. Staat de knop naar links dan speel je het spel met de Nederlandse taal. Staat de knop in het midden dan speel je het spel alleen met geluid. Staat de knop naar rechts dan speel je het spel met de Franse taal.

Aan/Uit

Met deze knop kun je het product aanzetten en het geluidsniveau regelen.

O = uit
🔈 = zacht
🔊 = hard

Pen

Met de speciale pen geef je het antwoord aan. Maar als dit nog iets te moeilijk is in het begin kan het natuurlijk ook gewoon met je vinger.

Achterkant van de pocket

Aan de achterkant kunnen alle kaarten netjes opgeborgen worden, zodat je de Electro® pocket overal mee naar toe kunt nemen!



Voorbereiding voor de ouders:

1. Haal het product uit de doos. Schroef het plaatje aan de onderkant van het product los en plaats drie 1.5 V staafbatterijen (AA) op de daarvoor bestemde plaats en schroef het plaatje weer vast.
2. Let op! In het begin zal uw kind enige begeleiding nodig hebben bij het uitzoeken van de kaarten en het voorlezen van de opdrachtzinnen. Zorg dat uw kind eerst alleen die kaarten speelt die goed aansluiten bij de leeftijd en interesse van uw kind. De nummering van de kaarten (van makkelijk naar moeilijk) en de verdeling in de verschillende oefencategoriën helpen u daarbij.

Spelen maar...

1. Kies een kaart uit waarmee je wilt beginnen.
2. Zet de aan/uit knop aan.
3. Schuif de kaart die je hebt uitgekozen in het apparaat.
4. Laat een ouder iemand de opdracht die op de kaart staat voorlezen.
5. Goed zo! Nu kun je beginnen. Let op! Op een kaart kunnen meerdere antwoorden goed zijn.
6. Kies een antwoord en druk op het bijbehorende rondje.
   ☺ Als je het goed hebt gedaan, vertelt Electro® pocket dat je het "prima gedaan" hebt en hoor je een blij tingel geluid.
   ☹ Als je het fout hebt gedaan, vraagt Electro® pocket je het nogmaals te proberen en hoor je een boink geluid. Je mag het zo vaak proberen als je wilt!
7. Wanneer je klaar bent met het spelen van je kaart, kun je een nieuwe kaart plaatsen om verder te spelen!
8. Vergeet je niet je Electro® pocket uit te zetten als je klaar bent met spelen?



Apprendre et jouer en même temps !

Avec Electro® pocket, les jeunes enfants ont leur propre ordinateur de poche comme papa et maman. Le jeu se compose de 24 cartes, gaies et amusantes, qui sont illustrées de chaque côté. L'enfant peut jouer tout seul à Electro® pocket, car il entendra automatiquement si la réponse est bonne. Chacune des questions va l'aider à développer son univers : il apprendra ainsi à reconnaître les formes et les couleurs, les chiffres, l'alphabet et bien plus encore. Avec Electro® pocket, apprendre est un vrai jeu d'enfant !

Mode d'emploi

Placer une carte

Pose la carte que tu as choisie sur l'appareil et glisse-la avec la flèche tournée dans le sens de la flèche.



Choix de la langue

Ce bouton te permet de programmer la langue du jeu. Si le bouton est à gauche, le jeu est en Néerlandais. Si le bouton est au milieu, tu joues seulement avec le son. Si le bouton est à droite, le jeu est en Français.

On/off

Ce bouton permet d'allumer le jeu et de régler le volume du son.

0 = éteint
🔉 = bas
🔊 = fort

Crayon

Tu indiques la réponse en utilisant le crayon spécial. Si c'est encore un peu trop difficile au début, tu peux bien sûr aussi utiliser ton doigt.

Face arrière du jeu

Tu peux ranger soigneusement toutes les cartes à l'arrière, de façon à pouvoir emporter Electro® pocket partout avec toi !



Installation par les parents :

1. Sortez l'appareil de la boîte. Dévissez la plaquette à l'arrière du jeu et placez trois piles rondes (AA) 1.5 V à l'endroit indiqué, puis revissez la plaquette.
2. Attention ! Votre enfant aura besoin d'un petit coup de main au début pour choisir les cartes et lire à haute voix les exercices. Veillez bien à ce que votre enfant joue d'abord uniquement avec des cartes qui correspondent à son âge et ses centres d'intérêt. La numérotation des cartes (de facile à difficile) et la répartition des différentes catégories d'exercice vont vous aider.

Le jeu peut commencer...

1. Choisis une carte avec laquelle tu veux commencer.
2. Allume le bouton on/off.
3. Pose la carte que tu as choisie sur l'appareil.
4. Demande à un adulte de lire à haute voix la phrase qui se trouve au milieu de la carte.
5. Parfait ! Tu peux maintenant commencer. Mais attention : sur une carte, plusieurs réponses peuvent être bonnes.
6. Choisis une réponse et appuie sur le jeton correspondant.
   - ☺ Si c'est la bonne réponse, Electro® pocket va te dire que tu as bien répondu et tu entendras alors un son très gai.
   - ☹ Si c'est la mauvaise réponse, Electro® pocket va te demander d'essayer une nouvelle fois et tu entendras un son plus triste. Tu peux essayer autant de fois que tu veux !
7. Une fois que tu as répondu à toutes les questions figurant sur la carte, tu peux prendre une nouvelle carte pour pouvoir continuer à jouer.
8. N'oublie pas d'éteindre ton Electro® pocket lorsque tu as fini de jouer !



Batterijen:

Om de batterijen te sparen schakelt Electro® pocket automatisch uit als hij één minuut niet wordt gebruikt. Raadpleeg de aanwijzingen die je op de verpakking van de aangeschafte batterijen vind.

Om de batterijen te plaatsen of te vervangen schroef je het batterijvakje aan de onderkant met een kruiskopschroevendraaier open. Je hebt 3 AA batterijen nodig.
Plaats de nieuwe batterijen met de pluszijde naar de goede kant in de houder.
Let hierbij op de volgende aanwijzingen:

- Probeer batterijen die je niet op kunt laden niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen 1,5 V batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.



Piles :

Afin d'économiser l'énergie des piles, la base s'éteint automatiquement lorsqu'elle n'est pas utilisée pendant plus d'une minute. Lire attentivement la notice d'utilisation figurant sur l'emballage des piles achetées.

Pour installer les piles ou les changer, il convient de dévisser le compartiment à piles situé en-dessous de l'appareil à l'aide d'un tournevis cruciforme. L'appareil nécessite 3 piles AA.
Les piles neuves doivent être placées dans le chargeur avec le côté + orienté dans la bonne direction.
Il convient également de bien respecter les consignes suivantes :

- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Toujours retirer les piles rechargeables du jeu avant de les recharger.
- Toujours recharger les piles sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas utiliser différentes sortes de piles à la fois.
- Ne pas utiliser des piles neuves et usagées en même temps.
- Utiliser uniquement des piles 1,5 V du modèle recommandé.
- Retirer toutes les piles en même temps lorsqu'elles sont vides.
- Veiller à ce que les pôles ne se touchent jamais.

Made by Jumbo International, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, NL.
Made In China

CE

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.



F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Informations à conserver pour référence ultérieure.

www.jumbo.eu